



# Medic-Leitfaden 1.0

Text: Robert Pache  
Grafik: David Lohmer  
Anpassungen und Freigabe:

Dieser Leitfaden wurde spezifisch für die Cons der Outer Rim e.V. erstellt, kann in  
Absprache mit der jeweiligen Orgas aber natürlich auch für andere Cons verwendet werden.  
Ich würde nur darum bitten, als Autor genannt zu werden.

# Basics

## OT-Sicherheit & Safewords

Wie überall auch sonst im LARP, ist auch bei Star Wars Sicherheit oberstes Gebot. Als Medic kommt man quasi permanent in Situationen, in denen man sein Gegenüber anfassen muss. Jemanden unter den Schultern packen, um ihn oder sie aus dem Schussfeld zu ziehen ist eine Sache, aber was ist, wenn euer Patient Rüstung trägt, ein anderes Geschlecht als ihr habt, etc.? Vielleicht fühlt sich euer Patient OT nicht wohl dabei, angefasst zu werden, oder möchte nicht, dass man ungefragt die Rüstung oder Kleidung öffnet, um in-time Verwundungen zu behandeln? Oder hat die Befürchtung, dass von euch benutztes Kunstblut später nicht mehr aus der Gewandung heraus geht?

Verständigt euch daher vorab OT mit eurem Patienten, was für ihn oder sie in Ordnung ist. Diese Absprache ist OT **verpflichtend** und Absprachen sind unter allen Umständen einzuhalten. Das mag streng klingen, sorgt aber für ein gemeinsames Sicherheitsgefühl und verhindert auch unbeabsichtigte Schäden an Gewandungen oder Rüstungen.

**Stichpunkt Mandalorianer:** Wir haben bereits im Vorfeld mit den Spielern der Mandalorianer gesprochen und sie haben die eindringliche Bitte geäußert, nicht ihre Helme abzunehmen oder die Rüstungen zu öffnen. Das hat zwar auch IT Gründe, aber vor allem lassen sich die Rüstungen nicht einfach so wieder anlegen und es steckt eine Menge Arbeit in ihnen.

Es kann aus der Perspektive des Patienten beunruhigend sein, wenn sich jemand über einen beugt und man kommentarlos untersucht und behandelt wird. Kommentiert eure Handgriffe. Erstens weiß euer Patient dann, was ihr vorhabt, zweitens wirkt es auch stimmiger auf Außenstehende und drittens gibt es eurem Patienten die Möglichkeit, sich eine passende IT Reaktion zu überlegen.

Verabreicht **niemals** IT Medikamente ohne Absprache. Näheres dazu nochmal unten unter "Ausrüstung", im Unterpunkt "Medikamente".

**Für Medic-Darsteller gelten die selben Safewords, die im Regelwerk der Con stehen.**

## Field-Medic vs. Chirurg

Als Medic gibt es im Grunde zwei Darstellungsarten; den Feld-Medic und den Arzt/Chirurg:

Der **Field-Medic** ist in der Regel Teil einer militärischen Einheit, einer Crew oder einer ähnlichen Struktur. Er ist in Erste Hilfe und Notfallmaßnahmen ausgebildet und hat Erfahrung in improvisierten Methoden zur Bergung und Stabilisierung seiner Patienten gesammelt. Ausgerüstet ist er mit allem, was irgendwie in seine Tasche passt, es mangelt

ihm aber an größeren medizinischen Geräten und erweiterten Vorräten. Seine Aufgabe ist primär, schnell vor Ort zu sein und Patienten entweder schnell wieder kampftauglich zu machen oder zumindest so lange am Leben zu halten, bis sich ein Arzt/Chirurg um sie kümmern kann.

**Ärzte/Chirurgen** sind eher selten "im Feld" unterwegs, sondern gehen ihrem Handwerk in Lazaretten und Med-Bays nach. Sie sind tiefgreifender ausgebildet als Field-Medics und haben im besten Fall Zugriff auf hochwertiges Analyse- und Behandlungsequipment. Ihnen fehlt eventuell die Felderfahrung des Field-Medics, sie trumpfen dafür aber mit ihrem Fachwissen und der Fähigkeit auf, ihre Patienten nicht einfach nur wieder kampffähig zu bekommen, sondern auch schwerwiegende Verwundungen größtenteils heilen zu können.

## Medic-Droiden

Medic-Droiden unterliegen den Regeln für Droiden, was Spielbarkeit, Fähigkeiten und Darstellung angeht. Es ist natürlich möglich, einen eigenständigen Medic-Droiden zu spielen, wahrscheinlicher ist aber, dass der Droide einer medizinischen Einrichtung oder einem lebendigen Medic zugeordnet ist, und diesem assistiert. Wie alle Droiden sind auch Medic-Droiden durch ihre Programmierung eingeschränkt, sind aber ebenso lernfähig. Es ist durchaus denkbar, dass (imperiale) Medic-Droiden auch eine Verhör- oder sogar Folterfunktion haben.

# Gewandung

## Symbolik

Wenn ihr dem unten stehenden Link folgt, kommt ihr zum offiziellen Medic-Symbol des Star Wars Universums. Fühlt euch frei, es auf Gewandung, Ausrüstung, Etiketten und so weiter zu verwenden:

<https://ibb.co/2YR9TsB>

Sollte euer Medic einer bestimmten Fraktion (Imperium, Rebellen, etc.) oder einer Crew angehören, könnt ihr zusätzlich auch deren Symbol nutzen.



## Gewandung

Im Grunde gibt es keine Vorschriften, wie ein Medic auszusehen hat. Im LARP lohnt es sich aber grundsätzlich, euch irgendwie erkennbar zu machen. Ein weißer Mantel oder Brustpanzer, das Medic-Symbol, eine Arzttasche und so weiter. Wenn ihr gerne komplett schwarz gekleidet sein möchtet, spricht da nichts dagegen, denkt dann nur bitte daran, eure Profession anderweitig kenntlich zu machen.

# Ausrüstung

## Medizinische Ausrüstung

Skalpelle, Injektoren, Inhalatoren, Skalpelle, Wundreiniger, Analysegeräte... die Liste an medizinischer Ausrüstung im Star Wars Universum ist länger, als es diesem Leitfaden gut tun würde, also ist meine Empfehlung für die Ausrüstungswahl, dass ihr euch überlegt, mit welcher Art medizinischer Notfälle euer Charakter konfrontiert werden könnte, und entsprechend plant:

Brüche müssen geschient werden, Blastertreffer hinterlassen kauterisierte Wunden und müssen desinfiziert und gekühlt werden, wogegen Schnittwunden (durch Klingen, bei Lichtschwertwunden stößt auch ein Medic an seine Grenzen), "nur" genäht und verbunden werden müssen.

Natürlich ist ein Field-Medic darauf beschränkt, was er in einem Rucksack oder sonstwie am Körper tragend transportieren kann, wogegen ein Arzt eventuell auf eine voll ausgestattete Medstation zurückgreifen kann, inklusive OP-Tisch, Bacta/Kolto-Tank und mehr.

## Medikamente

Wir unterscheiden zwischen vier Arten von IT Medikamenten:

**Bacta** ist das Allheilmittel im Star Wars Universum, was Wundheilung angeht. Allerdings ist es auf Gaslin nur sehr schwer zu bekommen und dementsprechend wertvoll. Der Besitz von Bacta wird von der Orga reguliert und muss immer abgesprochen werden. Grundlegend gilt, dass ein Medic am Check In auswürfelt, wieviele Einheiten Bacta er dabei hat. Zwischen 1-3 Einheiten Bacta sind möglich. Bereitet euch diese Anzahl vor und je nach Würfelzahl nehmt ihr die entsprechende Menge mit oder lagert sie im Büro ein. Ein Gebinde, egal in welcher Form (Injektion, Med-Pad, Kanister oder Ähnliches) entspricht einer Dosis. Bacta-Tanks gelten nicht als eine Einheit, bevor ihr fragt, gibt es aber auch nicht. Bacta ist immer blau.

**Kolto** war mal das beste Heilmittel im Star Wars Universum, bevor man Bacta entdeckt hat. Es ist immer noch gut, aber die Nachfrage danach ist so gering, dass man es beinahe schon kistenweise zu einem Spottpreis bekommen kann. Ein Glück für die Bewohner von Gaslin, denn im Gegensatz zu Bacta ist es nicht so streng von der Orga eingeschränkt worden, wird aber trotzdem am Check In angemeldet, mehr als das zehnfache von Bacta sollte es trotzdem nicht sein. Kolto ist immer rot.

***Mehr zu Bacta und Kolto findet ihr im Outer-Rim e.V. Regelwerk für die Gaslin-Cons.***

Die Galaxis ist nicht nur weit, weit weg, sondern auch sehr groß und nicht alle gesundheitlichen Probleme müssen mit Bacta oder Kolto behandelt werden. Tatsächlich gibt es eine Unzahl von "einfachen" Medikamenten, wie Schmerzmitteln, Hemmstoffen, Anti-Allergenen, Antibiotika etc, die im Grunde frei verfügbar sind. Diese "**Green-Meds**" sind für uns als Medics vor allem dafür da, damit wir



mehr sein können, als wandelnde Bacta/Kolto-Spender. Natürlich kann man einem Patienten mit einer Gehirnerschütterung oder einer kleinen Schnittwunde eine Portion Kolto aufs Auge drücken, aber ein *“nimm von den Tabletten alle Stunde eine und komm heute Abend wieder”*, bietet doch viel mehr Spiel.

Unter **“Black-Meds”** verstehen wir all das zusammen gepanschte Zeug, dass die Hutt-Kartelle, Schwarzmarkthändler oder einfach nicht-lizenzierte Straßenhändler verkaufen, um das Elend anderer in Profit umwandeln zu können. Oder es ist Omas Geheimrezept und das IT Gegenstück zu Globuli. Oder es sind so weit verdünnte Green-Meds, dass der Patient alternativ auch einfach an einem Dewback lecken und das Beste hoffen könnte.

## Beschriftungen

Um Bacta, Kolto, Green-Meds und Black-Meds auf einen Blick unterscheiden und OT Irritationen vermeiden zu können, verwenden wir solche Symbole:



Bakta   Green-Meds   Kolto   Black-Meds

Download: <https://ibb.co/Sd2PgL5>

- Blauer Kreis mit drei Querbalken: **Bakta**
- Grünes Dreieck mit nach innen zeigendem Pfeil: **Green-Meds**
- Fünf rote Vierecke, zu einem Kreuz geordnet: **Kolto**
- Drei schwarze, übereinander liegende Balken: **Black-Meds**

Die Idee dahinter ist, dass eine Standardisierung es nicht nur uns Medics leichter macht, Medikamente trotz sehr unterschiedlichen Verpackungen auf einen Blick zu erkennen, es macht das Spiel auch für alle anderen leichter. *“Ist das Black-Med?! Was versuchst du mir hier anzudrehen, sleemo?!”*

**Die Klassifizierungen sind grundsätzlich OT. Natürlich würde kein Hinterhoflabor seine Produkte als minderwertig kennzeichnen.**

**Black Meds sind natürlich superbillig zu bekommen, allerdings nie ohne Nebenwirkungen. Das sollte der Medic auch offen kommunizieren.**

Eure Spritzen, Ampullen, Pillendosen, usw. dürft ihr gerne selbst gestalten. Da die Quellenlage für solche Dinge sehr dünn ist, habt ihr künstlerische Freiheiten. Design ein

hübsches Etikett, erfindet einen Pharmakonzern, oder beschriftet das Zeug mit einem Edding - Hauptsache es passt zu euch.

## Verbände

Im Gegensatz zu Fantasy-, Histo- oder Endzeit-LARP müssen wir uns im Star Wars LARP nicht allzu sehr bemühen, Verbände, Kompressen etc. IT stimmig aussehen zu lassen. Entfernt moderne Verpackungen, fügt oben beschriebene Symbole hinzu oder versucht Verbände einzufärben. Der Trick im LARP ist, dass solche Dinge ohne ihre bekannten Umverpackungen auf einmal ambientig aussehen.

Zur Darstellung sei an dieser Stelle gesagt, dass Verbände und Kompressen nicht nur keinen echten Effekt haben, wenn man sie um Brustpanzer oder Helme wickelt, es sieht sogar ziemlich albern aus. Ansonsten sei gesagt, dass Verbände ein unseliges Eigenleben entwickeln, wenn sie nicht fest angelegt wurden. Wer es noch nicht gesehen haben sollte, kann sich hier gesagt sein lassen, dass es ziemlich albern aussieht, wenn der Patient sich zurück ins Gefecht stürzt und dabei einen sich abwickelnden Verband wie Klopapier hinter sich her zieht.

**Für den Fall, dass ihr eine blutende Wunde behandelt, fragt nach, ob Kunstblut auf der Klamotte in Ordnung ist. Falls nicht, könnt ihr mit Kunstblut eingefärbte Bandagen vorbereiten zum 'abtupfen'.**

## Bewaffnung

Grundsätzlich gibt es natürlich absolut keine Beschränkung, was ein Medic an Rüstung oder Bewaffnung mit sich herum tragen darf oder nicht. Stellt euch einfach die Frage, welche Bewaffnung zu eurem Medic wirklich sinnvoll ist. Dass eine Sturmrüstung in einem OP-Saal eher hinderlich ist, versteht sich von selbst.

Außerdem bietet es wieder mehr Spiel, wenn der unterbewaffnete Medic sich von seinen Kameraden Feuerschutz erbittet. Erfahrungsgemäß freuen sich Spieler von mehr auf den Kampf spezialisierten Charakteren immer, wenn man sie um Hilfe bittet, damit man seinen Job machen kann. Gegenseitige Abhängigkeit ist dabei das Schlüsselwort.

Unterm Strich empfehlen wir eine leichte Bewaffnung wie eine Blasterpistole für zivile Medics und vielleicht ein einfaches Blaster-Gewehr für militärische Medics.

Als Rüstung bietet sich eine einfache Schutzweste, wie die Rebellen sie in den Filmen tragen, oder ein Brustpanzer. Vollrüstungen für Medics sind eher bei den Mandalorianern und den Sturmtruppen des Imperiums denkbar, und diese haben ihre eigenen Leitfäden oder sind schlicht und ergreifend eher die Ausnahme als die Regel.

# Darstellung

Um meine Einleitung von oben nochmal aufzugreifen: wir sind keine Medics, wir spielen sie nur, und niemand erwartet ernsthaft ein umfassendes, medizinisches Fachwissen von uns. Tatsächlich reichen schon kleine Details und ein wenig Übung aus, um einen Medic glaubhaft darzustellen. Als Inspiration kann ich nur empfehlen, dass ihr euch Ärzte und Medics aus Star Wars (und anderen Sci-Fi Quellen wie Star Trek, Firefly, The Expanse etc.) in Filmen und Serien anschaut. Oder auch aus der Vielzahl an verfügbaren Kriegsfilmern und -serien, besonders wenn es darum geht, wie ein Field-Medic sich verhalten könnte, wenn er gleichzeitig einen Verwundeten versorgen muss und dabei aufpassen muss, den Kopf unten zu halten. Auf Youtube findet man übrigens mit nur ein wenig Geduld eine Menge Filmausschnitte zu dem Thema.

Da das Thema dazu einlädt, sehr ausführlich zu werden, möchte ich hier erstmal nur ein paar Stichpunkte und Gedankenanstöße auflisten, um den Rahmen dieses Dokuments nicht zu sprengen:

- **Fachausdrücke verwenden:** "Fraktur" klingt besser als "Bruch", und wenn ein Patient "kollabiert" weiß jeder, dass es jetzt zur Sache geht.
- **Sauberkeit und Licht:** Schmutzige Ausrüstung und fehlendes Licht sind eine Garantie, dass ihr eure Arbeit nicht richtig machen könnt. Lasst das ruhig alle wissen.
- **Einbindung anderer Spieler:** Lasst euch helfen. Entweder den Patienten festhalten (bitte an die Safewords denken!), oder euch Feuerschutz geben, während ihr arbeitet.
- **Hippokratischer Eid:** Was für die reale Welt eine Grundsäule des Mediziners ist, sieht im Star Wars Universum schon ganz anders aus. Stellt euch ruhig die Frage, ob euer Charakter Angehörigen bestimmter Spezies oder Fraktionen überhaupt helfen möchte.
- **"Ich habe keine Ahnung, wo das hier hingehört":** Die Anzahl an Spezies bei Star Wars ist ewig lang, und es ist sehr unwahrscheinlich, dass ein einzelner Medic oder Arzt genau Bescheid weiß, wie man einem Wookiee den Arm wieder richtet, oder ob bei einem Zabrak das Herz links oder rechts oder ganz wo anders sitzt. **Hier schlägt die Stunde der Medic-Droiden:** Vielleicht fehlt ihnen die Intuition eines lebendigen Arztes, aber hell yeah: sie verfügen potentiell über einen ganzen Speicher voller medizinischer Daten zu einer Unzahl an Spezies und Behandlungspraktiken.

# Nachwort

Das soll es an dieser Stelle erstmal gewesen sein und ich hoffe, dass ich euch zumindest einen groben Überblick über die Darstellung von Medics im Star Wars LARP geben konnte. Natürlich hab ich die Weisheit nicht Löffeln gegessen, darum möchte ich nochmal betonen, dass es sowas wie die ultimative und einzig zulässige Darstellungsart nicht gibt. Vieles hiervon beruht auf meiner eigenen LARP Erfahrung und Einschätzung, aber ich bin sicher, dass unter euch Spieler und Spielerinnen sind, die das nochmal besser machen können.

Wichtig ist nur eines: spielt sicher, habt Spaß, bereitet anderen Spielern Spaß und seht dabei cool aus!